

Do cérebro para a mão: dialogar pelo desenho no processo criativo

ANA CRISTINA LOURENÇO DE SOUSA PAULO
& MICAELA ALEXANDRA TERROSO CARDOSO NORTON DOS REIS

Ana Cristina Lourenço de Sousa Paulo: Portugal, professora do ensino secundário, IPTA — Instituto Profissional de Tecnologias Avançadas. Frequenta o Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3.º Ciclo e Ensino Secundário, Universidade de Lisboa.

Micaela Alexandra Terroso Cardoso Norton dos Reis: Portugal, professora do ensino secundária, Escola Artística de Soares dos Reis. Frequenta o Mestrado em Ensino de Artes Visuais no 3.º Ciclo e Ensino Secundário, Universidade de Lisboa

Artigo completo submetido a 3 de junho e aprovado a 10 de junho de 2013.

Resumo: Este artigo expõe uma reflexão em torno do desenho como ferramenta de construção de pensamento, no processo criativo do projeto de design. Do tradicional ao digital, será abordado o seu tributo na conceção de projetos de design, examinando-o como processo mental e físico. Recorrendo a enunciados como uma estratégia para promover o uso deste tipo de desenho no processo criativo dos alunos.

Palavras chave: desenho / projeto / design / ensino / enunciados.

Title: *From brain to hand | drawing as a dialogue in the creative process*

Abstract: *This paper exposes a reflection on drawing as a thinking construction tool in the creative process of a design project. From traditional to digital, its tribute in the conception of design project approached, examining it as a mental and physical process. Using statements as a strategy to promote the use of this sort of drawing in the students creative process.*

Keywords: *Films / Cinema Animation / Visual Arts / Emerging Technologies / Collaborative.*

Introdução

O Desenho é a disciplina que melhor estrutura o mundo das imagens visuais. Ele é a ferramenta da mente, do olho e da mão. Em todas as áreas das artes visuais que trabalham com o espaço e no espaço, com o espaço e o tempo, o desenho é o meio-ligação mais eficaz, entre o pensamento, a acção e a intenção. Com enorme economia

de processos o desenho delinea com clareza suficiente uma ideia, uma intenção, um projecto. Ele é o ponto de partida para desenvolver uma ideia e pode ser também o ponto de chegada dessa mesma ideia (Gonçalves, 2001: 180).

O desenho, no sentido metafórico, está em todo o lado. Desde a caneta com que escrevemos, passando pelos objetos do dia-a-dia, a mesa do café onde discutimos e refletimos a poesia, a arte da vida, até à escrita, à caligrafia... TUDO, em suma.

E se pensar na arquitectura, no design e nas artes plásticas no geral nos ilumina de imediato a mente, se o universo imagético comum nos faz visualizar o Partenon, Santa Maria del Fiori, o Guggenheim de Bilbao, ou entre nós a Casa da Música, e nos faz “sentir grandes” com as gloriosas capacidades da inteligência humana no desenho arquitectónico, igualmente nos emocionamos perante as formas de Miguel Ângelo, as gravuras de Rembrandt, ou a memória de Walt Disney; assim como vibramos na contemporaneidade com os Sagmeisters gravados na carne, o carvão de William Kentridge e as aguadas de Marlene Dumas (Tavares, 2007).

Se olharmos para trás no tempo, relembramos que desenhámos desde que nos conhecemos. Desde tenra idade que nos incentivam a desenhar de forma a comunicar, de expressar os nossos sentimentos e de tentarmos representar o que vemos, o que somos e o que tudo é para nós. Fazer referência ao desenho, tornou-se algo tão familiar e tão comum à maioria das pessoas, que parece dispensar qualquer definição ou esclarecimento.

Uma vez que desenhar não passa apenas pelo gesto controlado da mão, é de salientar que este também envolve processos mentais e capacidades de abstracção bastante complexos. Quando observamos uma criança a desenhar, a imprimir as suas garatuhas no papel, notamos que a própria descoberta e a capacidade de alterar as coisas sobrepõe-se a qualquer significação que lhe possa advir.

Desenhar é levar uma linha a dar um passeio sobre uma folha de papel, ou, mais recentemente, sobre um dispositivo eletrónico, como são exemplo as atuais e vanguardista *tablets*. Do desenho resulta um objeto comum, que está presente em diversas atividades humanas e que se tornou bastante importante para o desenvolvimento de determinadas áreas do saber que passam pelas artes visuais, pela engenharia, pela medicina, pela história, pela arquitetura e pelo design. Podemos assim afirmar que o desenho se revela como uma área de conhecimento propedêutico e “[...] transversal a várias atividades — artísticas ou técnicas, simbólicas ou objetivas” (Tavares, 2007). Daí a sua história acompanhar

a história da arte, a história da arquitectura e a história do design (se as entendermos separadas), mas também dentro do âmbito normativo, a história das engenharias (que sempre o usaram); no entanto, e pese a sua relevância, o seu reconhecimento

como actividade autónoma é relativamente recente. O desenho foi considerado, desde sempre, como veículo e projecto (Tavares, 2007).

1. O desenho / O design

O desenho é indiscutivelmente uma ferramenta fundamental para os alunos de artes visuais, configurando-se como um modo de produção, representação e expressão do pensamento. Num vasto campo que vai desde as artes plásticas, até ao *design* e à arquitetura, a apropriação do desenho é imprescindível para o processo criativo, assumindo-se como um discurso comum que pode ser utilizado de diferentes formas consoante o objetivo.

O conceito de *design* é, do ponto de vista epistemológico, por vezes, confundida com desenho. Mas na realidade são palavras distintas com abrangências diferentes. Assim, o desenho revela-se como uma ferramenta essencial para a resolução de problemas na metodologia projetual. Definindo *design* como uma atividade objetiva e racional que se realiza através do desenho de projeto, permitindo o entendimento e a visualização de objetos antes da sua concretização. O desenho configura-se como um meio para produzir, representar e expressar pensamentos, detetar e resolver problemas, explorar e comunicar informações — auxiliando no processo de criação da ideia até à elaboração dos desenhos técnicos construtivos, ou seja, de um discurso polissémico a um monossémico.

O desenho é a linguagem comum e transversal a todas as artes visuais e em simultâneo um dos primeiros modos de comunicar que os seres humanos utilizam — começamos primeiro a desenhar e só depois a escrever. Desde cedo que temos uma proximidade com o desenho, e que no caso dos alunos de artes visuais os acompanha ao longo do seu percurso, até ao 3º ciclo através da disciplina de Educação Visual e no ensino secundário, pelas disciplinas de Desenho e de Oficina de Artes e, no caso do ensino artístico especializado, pelas disciplinas de Desenho e Projeto e Tecnologias.

Nesta área particular de ensino e, em especial, na disciplina de Projeto e Tecnologias, o desenho configura-se como exploratório, onde se aprende e apreende pelo desenho, um processo de pensamento que torna visível as ideias e criações.

Entendendo o desenho como uma ferramenta necessária e comum, porque quando solicitamos aos alunos dos cursos artísticos especializados que o usem como ferramenta de reflexão num processo de problematização, com o intuito de gerar ideias para solucionarem problemas, os alunos, na sua generalidade, demonstram dificuldades de o fazer de uma forma profícua?

Quando confrontamos os alunos com uma nova proposta de trabalho, detetamos algumas dificuldades quando começam a usar o desenho como forma de pensamento, o que se agrava, quanto mais este registo se distancia do

conhecido e se aproxima da materialização de novas das ideias. As dificuldades que muitos alunos revelam na apropriação do desenho como ferramenta de raciocínio de construção do processo criativo de projeto são notórias. Este processo é moroso e muitas vezes doloroso, pois o desenho adquire um papel diferente do que vai sendo naturalizado no aluno. Por norma, na escola, ao aluno é pedido que utilize o desenho como mediador de ideias, emoções, de *inputs* culturais, como uma forma de representar e não como ferramenta que auxilia o raciocínio, que traduz o abstrato da ideia para o concreto do desenho no papel; como forma de raciocinar. Assim, o desenho assume uma nova linguagem, um discurso diferente que utiliza os códigos utilizados pelo aluno na disciplina de Desenho. O desenho toma uma nova forma: deixa de ser o desenho fechado em si mesmo, como resultado artístico, para passar a ser um “companheiro” de projeto, com o qual se estabelece um diálogo aberto, onde se discutem as e com as ideias no papel, tornando-as visíveis — cria-se com este uma relação de simbiose, de mútua cedência. Segundo Brízio (2011), o uso do desenho no processo criativo em design é “imprescindível e incontornável [e] serve a múltiplos propósitos: ajuda-nos a perceber a realidade, a interpretar contextos de projeto, [...] a pensar, a testar e sentir soluções, a comunicar e a construir objetos materiais e imateriais. O desenho é a ferramenta e a linguagem que nos ajuda a atravessar a superfície das coisas, permitindo-nos penetrar na sua espessura” (Brízio, 2011: 5).

2. Mudanças de paradigmas no ensino do desenho

— proximidades e afastamentos

Com a Revolução Industrial, que as abordagens sobre o desenho assumiram formas diferentes mediante os contextos em que se inseriam — o desenho para as artes e o desenho para as profissões. A rápida industrialização e integração do desenho na aprendizagem dos ofícios originaram uma alteração do paradigma do ensino do desenho, centrando o ensino do desenho nas práticas de produção industrial, colocando-o na época num modo distinto ao desenho académico das Belas Artes.

O desenho como ferramenta de antecipação de questões relacionadas com a produção industrial, e como forma de comunicar com a cadeia de fabrico, ou seja, o desenho como um discurso monossémico. Criando uma clivagem entre os discursos do desenho que deu origem à separação do desenho de objetos (produção em série) e o desenho académico de Belas Artes.

Atualmente esta clivagem deixou de fazer sentido, devendo em grande parte à experiência da Escola da Bauhaus. O desenho é mais do que uma mera representação técnica para a reprodução em série. Assume-se como uma ferramenta

do processo criativo, estabelecendo uma relação de proximidade entre o pensamento (cérebro) e a mão no processo de pensar/desenhar.

O desenho deve ser entendido como um meio imprescindível de comunicação e pensamento humano [...] assim como a fala ou a escrita (Emídio, 2001: 59).

O desenho como processo, é a “capacidade de processar informação, de se conjugar com a elasticidade de pensar, na ação de fazer, ver, rever, errar, recusar, destruir, reconstruir, corrigir, alterar, diversificar, divergir, selecionar, clarificar, formar, conformar, deformar, reformar, prosseguir...desenhar” (Bismark, 2001: 56), ou seja, o desenho como um sistema aberto e indefinido, um espaço onde se procuram e discutem problemas, se materializam ideias no papel, um processo de maturação em constante mutação.

3. O desenho analógico e o desenho digital

Ao longo da nossa prática profissional e pedagógica, é notória a contribuição dos meios digitais no desenvolvimento de projetos de *design* e, em particular neste contexto, de design de produto. Ao nomearmos as diferentes etapas do trabalho de projeto, verificamos que, no momento do desenvolvimento da ideia, através dos processos tradicionais do desenho/pensamento, os alunos também têm a possibilidade de antever, com os meios digitais existentes, a funcionalidade e mecânica do objeto. No entanto, é de salientar que toda a ideia deverá partir do desenho, algo que não pode ser substituído por um qualquer *software*.

Muitos alunos demonstram uma preferência pelos meios digitais. Na maioria das vezes até como refúgio à prática do desenho. Os recursos informáticos atualmente existentes são sem dúvida uma grande mais-valia para a experimentação e comunicação no processo criativo. Mas, o recurso a estes *softwares* também pode condicionar este processo. O imediatismo que existe entre o cérebro e a mão não é a mesma que a cérebro/ mão/ *software*/ *hardware*. O ser humano tem a capacidade de através dos sentidos recolher informações, e fazer leituras imediatas que se podem reproduzir em ações, ou seja, a capacidade de pensar, observar um determinado objeto/realidade e em simultâneo reproduzi-lo bidimensionalmente no papel.

A mão é um hardware impressionante de versatilidade porque faz parte integrante do software, estão conectados diretamente, quase sem distância física. O software e hardware humano é o modelo para todos os similares informáticos, mas estes ainda estão longe de se poderem equiparar nas possibilidades de desempenho ao ser humano (Gonçalves, 2001: 176).

Consideramos normal o recurso a *softwares* informáticos durante o processo criativo, mas não na fase de procura concetual. Nesta fase, defendemos que o recurso ao desenho analógico, como ferramenta de raciocínio, onde se promove o diálogo entre o criador e o desenho/ideia, é mais profícua que o desenvolvimento em exclusivo ou quase em exclusivo através de ferramentas digitais. Um recurso precoce a estas ferramentas digitais pode tornar todo o processo bastante redutor. Muitos alunos tentam encurtar o processo criativo e mal atingem a primeira ideia, passam para a execução da mesma, através de meios digitais, conseguindo em alguns dos casos atingir um aspeto formal bastante interessante, mas que do ponto de vista funcional se podem levantar diversos problemas. O tempo de raciocínio / pensamento e de reflexão despendido na conceção através de *softwares* é acelerado e diferente do necessário num processo analógico, no qual é privilegiado um permanente confronto de observações e associações de ideias. Num processo criativo em *design* de produto, estes problemas devem ser analisados em grande parte através do esboço, esboço e desenho — como funciona, qual a relação com o seu utilizador (antropometria), como se relaciona com espaço (dimensões, escalas, etc.). O estudo e a prática do desenho aumentam a capacidade criativa, de expressão e comunicação entre as pessoas e em simultâneo desenvolve a capacidade preceptiva. Este é um processo que pode ser aprendido e ensinado, através do diálogo do exercício orientado, ou seja, através da prática. Um aluno que evita o desenho, acaba por projetar o que sabe representar e tem dificuldade de ir para além do que já conhecido e experienciado, que pode levar a pensar que não sabe projetar ou que é pouco criativo. Muitas vezes, os alunos demonstram dificuldade em transmitir pelo desenho o que estão a pensar, sendo esta situação fruto de falta de exercício do desenho que se reflete no seu não domínio como forma de expressão que limita a ação.

Notamos bem que quanto mais precoce ou antiga é a utilização dessa capacidade de desenho, mais fácil é a sua continuação como instrumento eficaz de trabalho de projecto. E quanto mais tarde se inicia a aprendizagem de mobilização visual, treino da memória específica, relação do pensamento com as possibilidades de expressão do traço, mais frágil e menos autónoma será essa prática, com prejuízo da sua eficácia, a ponto de mais rapidamente ser abandonada como estímulo de pensamento (Tavares, 2001: 130)

4. Como podemos estimular o uso do desenho no processo criativo

Em primeiro lugar devemos privilegiar o desenho como diálogo e discurso a utilizar neste processo. Recorrer ao desenho como um dispositivo visual de comunicação através do qual se estabeleçam diálogos entre o aluno e o desenho, entre o desenho e o professor e/ou alunos, entre o aluno e o professor e/ou alunos.

Aprende-se a desenhar desenhando: aprendemos a utilizar o desenho desenhando. Apenas deste modo podemos aferir a importância que o desenho desempenha nas diversas etapas dos processos de concepção em design, aprendendo a lidar com ele e percebendo o seu poder (Brizio, 2011: 6)

Aqui, encaramos o desenho como um modo de pensamento, raciocínio, reflexão, e não apenas como um meio de expressão formal, onde a perfeição do traço, a correta utilização de normas de perspetiva, não deve assumir grande relevância. Neste contexto não nos interessa a crítica ao desenho, mas sim promover o desenho como forma de representação de pensamento, levantando questões ligadas ao pensamento projetual, incentivando o aluno a utilizar o mesmo como forma de pensamento, passando do esquiço, ao esboço e do esboço ao desenho, promovendo e facilitando as aprendizagens.

É através da prática que se promove e se torna natural o uso do desenho. Ao criticar o desenho do aluno, podemos estar a inibir e a reprimir a prática do mesmo, correndo o risco de desenvolver no aluno a repulsa de desenhar e/ou de mostrar todos os desenhos desenvolvidos ao longo de todo o processo.

No processo de ensino/aprendizagem os enunciados podem desempenhar um papel determinante na forma como os alunos se envolvem no processo criativo. Como podem os enunciados facilitar este processo? “Um enunciado de um exercício de desenho é [um] dispositivo de apresentação de uma esfera de problematização vocacionada para promover uma experimentação prática de determinados conteúdos do desenho” (Cabau, 2011: 226), conferindo aos enunciados caracteres diferentes consoante os tipos de exercícios que se pretende desenvolver.

Assim, o desenho será utilizado como ferramenta de problematização capaz de capturar conteúdos e procedimentos. O enunciado será a “rampa de lançamento” para tal, desempenhando um papel fundamental na problematização como chave do processo, onde se demonstra a capacidade de apresentação e desenvolvimento de um problema/ideia.

Os enunciados não deverão ser completamente prescritivos mas sim, orientadores de uma prática, nomeadamente em exercícios de desenho onde se solicita a experimentação mais complexa e evolutiva, onde a vontade, os recursos criativos e as capacidades de problematização sobre um determinado objeto depende do sujeito que exerce verdadeiramente a prática do desenho.

Um enunciado deverá confluir nos objetivos pedagógicos a atingir mas, contudo, deverá assumir-se também, como um “jogo” minimamente aberto, onde existe lugar para cada aluno ser construtor do seu conhecimento. A este, deverá ser dada a oportunidade de se esclarecer pela procura e experimentação. Assim

ser-lhe-á mais facilitado o alcance a conteúdos mais complexos. Por outro lado, para o professor os enunciados poderão servir de guia e como objeto regulador da sua prática pedagógica, que, a nosso ver, facilitarão o cumprimento da proposta didática por cada um dos agentes do processo de ensino/aprendizagem. A análise de todo este processo poderá levar o docente a refletir criticamente sobre a sua prática, sobre o enunciado proposto e o encadeamento de exercícios que o compõem, originando, deste modo, uma reconstrução dos mesmos *a posteriori*.

Por não existirem soluções definitivas, vemos os enunciados como um sistema de andaimes, como forma de apoiar uma experiência que em muito ultrapassa o simples exercício do desenho. Quando desmontado esse sistema, fica erguida uma nova estrutura, uma nova construção do saber. Nesse momento, esta experiência passa a pertencer integralmente àquele que a construiu. Por isso mesmo, cada solução alcançada é diferente das demais. Os exercícios resultam, assim, do novo entendimento das relações entre as imagens produzidas e os sentidos que as mesmas encerram, entre a escolha e a invenção.

5. O papel do docente e as suas inquietações

Como professoras devemos estar em constante estado de inquietação, sobre a qualidade do trabalho que desenvolvemos. Muitas vezes sentimo-nos inseguras dos métodos que utilizámos, tendo por vezes a sensação que com estes não estamos a chegar a todos os alunos, sendo, por isso, excludentes.

Acreditamos no potencial dos enunciados para o desenvolvimento do processo projetual, mas, mesmo recorrendo a estes, temos consciência que há uma parte deste processo de desenho que nos é oculto. Durante o desenvolvimento das propostas de trabalho, há alguns momentos que nos são desconhecidos, pois o aluno faz uma pré-seleção do que nos quer apresentar. Daí acharmos fundamental, construir uma relação de diálogo entre o aluno e o professor, como um meio facilitador das aprendizagens.

6. Enunciados

ENUNCIADO 1 _ TURMA 11ºAno _ Curso de Design de Produto Tecnologia Joalharia

1ª PARTE

Tema: *A Cidade e o Objeto. Diferentes culturas, diferentes tecnologias, diferentes abordagens a novos produtos ao longo dos tempos.*

Objetivos: *Ser capaz de uma observação crítica sobre os materiais (do ponto de vista físico e emocional) e a sua participação na construção do nosso*

quotidiano. Alargar o conhecimento sobre os materiais correntes com os quais se constrói a cultura material. Sensibilização para a história do design, desde as suas condicionantes à sua necessidade bem como os conceitos que deram origem às problemáticas contemporâneas.

Exercícios: *Observe atentamente a imagem do objeto que lhe foi atribuída. Faça uma pesquisa sobre o autor, nome e data de realização do objeto. Analise formalmente, através do desenho, o objeto proposto tendo em conta as suas dimensões e proporções.*

2ª PARTE

Tema: *Mercado de Rua ao Sábado de Manhã*

Objetivos: *Adquirir a noção do produto global e a sua evolução a partir do séc. XX. Adquirir conhecimentos na área das metodologias de projeto em design e desenvolvimento de novos produtos.*

Exercícios: *“Quando alguém diz “isto também eu sei fazer”, quer dizer que o sabe refazer, se não tê-lo-ia já feito antes.” Bruno Munari em “Das coisas nascem coisas. Com base no objeto anteriormente estudado, desenvolva três ideias para um projeto de um anel.*